

ŠĀH MĀT (شاه مات).

O JOGO DE XADREZ NO AL-ANDALUS E O SEU REFLEXO NA LITERATURA MEDIEVAL

Natália Maria Lopes Nunes | IELT, NOVA FCSH

Com este artigo, temos como objectivo fazer uma breve «via-gem» pelas origens históricas e lendárias do jogo de xadrez, assim como pela sua implantação e difusão no al-Andalus e demonstrar a importância que o jogo de xadrez teve durante a Idade Média, sobretudo na literatura medieval.

Não se sabe exactamente a data exacta da criação do jogo de xadrez e a sua origem pode mesmo remontar a alguns séculos a.C. A nível arqueológico, as peças mais antigas do jogo feitas em marfim datam do século VII. De qualquer modo, as investigações mais recentes, efectuadas sobre a origem deste jogo, remetem para a invenção do jogo de xadrez na Ásia Central, entre o Irão oriental, o Afeganistão, Paquistão e os restantes países ligados ao Império Sassânida (224 d.C. a 651), o último império persa pré-islâmico. Além disso, os testemunhos escritos mais antigos e significativos foram encontrados na Pérsia.

Porém, a origem do jogo de xadrez está também associada a diversas lendas, algumas com versões diferentes, remontando à Índia, ao ano 3000 a.C. Segundo uma dessas lendas, havia um rei na Índia que se encontrava enfermo e, para se distrair, Dahir al-Hind criou o jogo de xadrez. Perante esse facto, o rei disse-lhe para ele pedir o que quisesse como recompensa. Dahir al-Hindi pediu um dihem (moeda de prata usada pelos árabes na Idade Média) para a primeira casa do tabuleiro e que fosse dobrado esse valor progressiva-

mente nas casinhas restantes do jogo. O rei ficou surpreendido com a recompensa, considerando-a pequena.

Entretanto, o vizir teve conhecimento do sucedido e, imediatamente, foi à presença do rei para lhe dizer que tal pedido nunca seria possível conceder, visto que o resultado em dobrar o primeiro número resultaria numa quantia elevadíssima (18.446.073.709.551.615). Esta lenda ancestral foi divulgada através de diversas versões, mas a sua relevância relaciona-se com a ancestralidade do jogo de xadrez.

Uma outra lenda associa a criação do jogo à guerra de Tróia, quando o grego Palamédes, para entreter os guerreiros, inventou um jogo conhecido por «petteia» ou «pessoí». No entanto, inicialmente, a denominação do jogo não era a mesma que conhecemos actualmente, conhecida por xadrez. Sabe-se que o jogo de xadrez teve a sua origem a partir de um jogo mais arcaico, para os indianos, conhecido por «chaturanga» (vocábulo com origem no sânscrito), para os persas «chatrang» e para os árabes «shatranj». É apenas na Idade Média que fica conhecido por jogo de xadrez. A sua expansão atravessa diversos países e continentes: Índia, Ásia Central, China e Japão, depois a Pérsia e, finalmente, a Europa.

Em 570, o jogo aparece na Pérsia e, por volta de 642, aquando da conquista da Pérsia pelos árabes, estes tomam conhecimento do *shatrandj* e serão eles os grandes difusores do jogo por todo o mundo islâmico, entre os séculos VII e IX, nomeadamente no al-Andalus. No entanto, logo após a morte de Maomé, foi discutida a legalidade da prática do jogo, pois, segundo alguns versículos do Corão, os jogos eram considerados satânicos (de entre eles o jogo de xadrez), razão pela qual foi diversas vezes proibido: «Ó fiéis, as bebidas inebriantes, os jogos de azar, a dedicação às pedras e as adivinhações com setas, são manobras abomináveis de Satanás. Evitai-os, pois, para

que prospereis» (*Corão*, 5: 90). Por outro lado, a figuração humana e animal foram proibidas, o que explica também o uso de peças com representações abstractas. Mais tarde, apesar das proibições impostas em 725 por Sulamain ibn Yashar, o jogo de xadrez tornou-se muito popular entre os califas. A partida de jogo mais antiga de xadrez que se conhece ocorreu em Bagdad, no século X, entre os califas al-Nuktadi e al Suli. Contudo, deve referir-se também a importância da mulher muçulmana como jogadora de xadrez, independentemente do estatuto social. Como exemplos, Ali ibn Husayn, um bisneto do Profeta Maomé, jogou com a sua própria esposa; o califa Ma'mūn, irmão do califa Amin de Bagdad (809-813) comprou uma escrava por um preço elevado, devido aos dotes dessa mulher no jogo de xadrez. Como afirma Marilyn Yalom:

Stories of clever women had wide currency in the Arab world, especially those about well-educated slaves taught to recite poetry, play the lute, and excel at chess. Sometimes they even offered assistance to a prestigious male so he could beat opponent, as in the competition between two famous scholars, Sūli and Māwardī, during the first decade of the tenth Century.¹

Alguns contos também relatam histórias de mulheres com perícia para o jogo, como por exemplo, n'*As Mil e Uma Noites*, onde o príncipe árabe Sharkān joga xadrez com a princesa cristã Abrīza, acabando a história com a conversão da princesa ao Islão. Citando novamente Marilyn Yalom: «In those equally biased tales, it is usually the exotic Arab princess who becomes distracted by the beauty of the European male, and, if a conversion is made, it is invariably from Islam to Christianity».²

Embora não se conheça exactamente a data certa da chegada do jogo à Península Ibérica, diversos autores, entre eles Lévi-Provençal

(1953), Vernet (2006) e Manzano (2010), remetem para a época do emirado cordovês, sobretudo para uma figura muito importante na cultura da época, Ziryab (789-857), músico de origem persa e tocador de alaúde na corte do califa Hārūn ar-Rashīd. A grande difusão do jogo na Europa surge, assim, a partir do século IX através dos árabes e teve um papel importante na Espanha muçulmana, sobretudo nas relações entre muçulmanos e cristãos. No al-Andalus, o jogo teve a sua implantação, difusão e irradiação, sendo certa a sua existência desde o século IX:

Desde Córdoba pueden trazarse las líneas maestras de las tres fases a considerar: implantación del *shatransh* árabe entre los musulmanes andaluces, difusión del juego a judíos y cristianos peninsulares y vías de irradación a otros países europeos.

Sobre la implantación inicial en el siglo IX hay soportes documentales que parecen más que suficientes para eliminar toda duda: El emir omeya de Córdoba Mohammed I (852-886) ya jugaba apasionadamente al ajedrez con su sirviente Aidun, “quien era un ajedrecista de primera clase” según el testimonio de Ibn Hayyan [...].

Se puede afirmar con seguridad que el ajedrez estaba introducido en la Península Ibérica antes del año 848 porque en esa fecha murió en Córdoba un conocido autor, Yahya ben Yahya, quien en sus escritos menciona por primera vez el ajedrez en Al Andalus.³

A difusão do jogo de xadrez esteve intimamente associada ao carácter guerreiro da sociedade medieval e o tabuleiro do jogo era uma representação do mundo com as suas guerras e batalhas. Como afirma Titus Burckhardt:

La difusión del juego de ajedrez desde Persia, atravesando los países árabes, hasta España y, pasando por Provenza, hasta Europa central, es como la huella de la forma de vida caballeresca, que experimentó un primer florecimiento en Persia y un segundo en la España musulmana. En efecto, el juego de ajedrez es como un «espejo de príncipes» destinado a toda la casta guerrera, al príncipe

tanto como caballero, pues el jugador aprende a refrenar su pasión; el número aparentemente ilimitado de posibilidades que se le ofrecen ante cada jugada – mientras no se encuentre acorralado – no le debe engañar acerca del hecho de que cualquier elección equivocada puede arrojarle en una pista obligada que le conducirá a campos de acción cada vez más limitados; tal es la ley de la acción y del mundo. Pero la libertad está muy íntimamente vinculada con el conocimiento de esta ley, con la sabiduría.⁴

A chegada do jogo à Europa, através da Espanha muçulmana, está também associada a uma lenda – Carlos Magno teria recebido um jogo de xadrez da parte do califa Hārūn al-Rashīd: «16 pièces d'yvoire – que l'on appelloit anciennement les échecs de Charlemagne parce que l'on supposait qu'elles faisaient partie des présens que le calife Aaron Raschild envoya à cet empereur». ⁵ Estudos posteriores confirmaram que as peças não datavam da época carolíngia, mas sim do século XI, oriundas de um atelier italiano. Como afirma Philippe Cordez:

Isso indica, por um lado, que existiram vários jogos desse tipo na Itália normanda e faz supor, por outro lado, que Suger reuniu o que pôde adquirir e que, na falta de uma série coerente, ele deixaria explicitada, em Saint-Denis, a ideia de um jogo de xadrez prestigioso. A atribuição das peças a Carlos Magno só fez refletir a ambição imperial nelas inscrita desde sua criação.⁶

A cultura do jogo de xadrez foi divulgada pelo mundo islâmico ao mundo cristão. Entre 750 e 950, durante o Período Abássida, vários autores escreveram tratados sobre o jogo de xadrez, sobretudo sobre os problemas, de entre esses livros, destacam-se os seguintes: *Kitab ash-shatranj* (Livro do Xadrez), de Al-'Adli; *Al-lutf fy ash-shatranj* (Elegância no Xadrez), de Ar-Razi; *Kitab ash-shatranj* (Livro do Xadrez - I) e *Kitab ash-shatranj* (Livro do Xadrez - II), de As-Suli; *Kitab mansubat ash-shatranj* (Livro dos problemas de xadrez), de Al-Lajlaj

e *Kitab majmu' fy mansubat ash-shatranj* (Livro da coleção dos problemas de xadrez), de Aliqlidisi.⁷

É também de destacar o papel importante dos judeus, através das mais antigas regras do jogo conservadas na Europa, escritas pelo rabino de Tudela, Abraham Ibn Ezra (1089/92-1167), importante poeta, astrónomo e filósofo do século XII. No imaginário medieval, sobretudo a partir do poema de Abraham Ibn Ezra, intitulado «Poema do Xadrez», o jogo surge associado ao confronto militar, apresentando uma forte conotação com a guerra, aspecto que vai perdurar durante toda a Idade Média e cuja ideologia está igualmente subjacente no *Livro de Xadrez* de Afonso X de Castela, onde algumas das suas iluminuras retratam uma época de convivência e de contratos entre mouros e cristãos. A título de exemplo, referimos duas dessas ilustrações: uma delas, mostra um cavaleiro cristão e um cavaleiro mouro a jogarem xadrez; outra ilustração apresenta uma dama moura, acompanhada de uma escrava tocadora de alaúde, a jogar xadrez com uma dama cristã. Ambas as iluminuras demonstram a harmonia e o convívio entre as diferentes religiões.

Mas este imaginário esteve bem presente, por exemplo no século XI, entre Ibn 'Ammār e Afonso VI de Castela. No período das taifas, durante o reinado do rei-poeta al-Mu'tamid, o exército de Afonso VI de Castela tornou-se uma ameaça. Mas o vizir de al-Mu'tamid, Ibn 'Ammār, também ele poeta e seu amigo, teve uma ideia que poderia impedir os avanços do rei cristão. Ibn 'Ammār era um excelente jogador de xadrez e sabia que o rei também apreciava o referido jogo. Então, mandou construir um tabuleiro de jogo com peças de extrema beleza incrustadas em ouro. Quando partiu para negociar com o exército castelhano, levou consigo o jogo e, desde logo, chegou aos ouvidos do rei o facto de Ibn 'Ammār possuir esse jogo.

O rei quis jogar com ele, mas Ibn ‘Ammār apenas aceitaria jogar, caso o rei concordasse com a condição proposta: se ele perdesse, o rei ficaria com o jogo, se o rei perdesse, teria de assinar um acordo. Apesar de desconfiado, o rei acabou por concordar, mas Ibn ‘Ammār deu xeque-mate (*al-šāh māt*) ao rei cristão. Este, apesar da cólera perante tal emboscada, assinou a proposta de retirar o seu exército da zona de Sevilha e, assim, graças à astúcia de Ibn ‘Ammār e ao convívio da partida de xadrez, os muçulmanos venceram as investidas cristãs e al-Mu’tamid continuou a governar a taifa de Sevilha. Como explicita Titus Burckhardt:

La expresión «jaque mate» se deriva del árabe *al-šāh māt* y significa «el rey ha muerto». Šāh es un préstamo lingüístico del persa y significa rey. Según esto, el juego de ajedrez que los árabes recibieron de los persas y transmitieron a la Europa cristiana, es el «juego real» y esto no sólo porque se juega por la pieza del rey, sino porque es en toda su concepción, una parábola de lo que podríamos llamar arte real, una parábola matemática en la cual se manifiesta la relación interna entre la acción libremente escogida y el destino inevitable.⁸

As primeiras regras do jogo surgem num poema latino encontrado num mosteiro beneditino suíço, na cidade de Einsiedeln, intitulado «Versus de Scachis», datado de finais do século X (997):

Si fas est ludos abiectis ducere curis
Est aliquid, mentem quo recreare queas.
Quem si scire uelis, huc cordis dirige gressum,
Inter complacitos hic tibi primus erit...
... Hanc rex devitat, hac numquam sternitur ille,
Hoc facto reliquis amplius ipse potest.
Dum tamen hunc hostis cogit protendere gressum,
Si conclusus erit, praelia tota ruunt.⁹

Sabe-se, no entanto, que o jogo de xadrez não foi logo assimilado

pelo mundo ocidental, houve uma evolução e adaptação às mentalidades cristãs. Segundo Michel Pastoureau:

Lorsque l'Islam transmet le jeu d'échecs aux occidentaux vers la fin du Xe siècle, ces derniers ne savent pas jouer. [...] Mis à part sa parenté symbolique avec l'art militaire, tout ou presque y est étranger aux chrétiens des environs de l'an mille. Il faut donc, pour assimiler ce jeu nouveau, le repenser profondément, l'adapter aux mentalités occidentales, lui donner une image plus conforme aux structures de la société féodale.¹⁰

Após essa adaptação, a aprendizagem do jogo de xadrez começou a fazer parte da educação do jovem cavaleiro. No século XI, o jogo surge associado ao ócio do cavaleiro e a literatura medieval demonstra essa característica, por exemplo, na *Chanson de Roland*, onde os mais velhos jogavam xadrez:

Sur palies blans siedent eil cevaler,
As tables jüent pur els esbanier,
E as eschechs li plus saive e li veill.¹¹

A literatura medieval alusiva ao jogo de xadrez reparte-se em obras didáticas, obras morais e coleções de problemas. Na cultura islâmica, o jogo de xadrez está também ligado à mulher e ao amor cortês. Estes aspectos podem encontrar-se na figura feminina Dilaram e, metaforicamente, no mito pré-islâmico de Layla e Majnun, cuja influência se fez sentir no *fin'amor* da poesia trovadoresca e no romance cortês de *Tristão e Isolda*. A título de exemplo, sobre os problemas, não podemos deixar de referir a lenda de Dilaram. Segundo a lenda:

Dilaram era a amada de um nobre que, certa vez, cometeu a imprudência de apostá-la numa partida de xadrez. A posição era-lhe muito desfavorável, até o ponto em que o oponente poderia dar mate em seu próprio lance.

Nesse momento, Dilaram, que angustiada assistia ao jogo, interveio e gritou ao seu amado: «Sacrifique suas duas Torres, mas não a mim!» E ele assi o fez, e viveram felizes etc.¹²

Relativamente à literatura didáctica do século XIII, o destaque vai para o poema de Deventer:

Quem quiser conhecer o belo jogo do xadrez ouça este poema.
A batalha se dá num tabuleiro quadrado, com casas alternadas de cores diferentes.
Os dois Reis dispõem suas forças em duas linhas.
A vanguarda é constituída pelos oito Peões.
Atrás estão as ágeis Torres, os ferozes Cavaleiros,
que lutam deslealmente, o Rei, a Rainha e dois Bispos.

O Peão como arqueiro inicia a batalha, ele toma na diagonal e quando atinge o fim do tabuleiro é promovido a Alferza. O Cavaleiro vai saltando e mudando de cor, a Torre vai em linha reta e agilmente, para um lado ou para o outro. O Bispo salta e se assemelha a um espião ou ladrão; se começa em casa branca nunca cairá em casa vermelha. O Alferza move-se em quatro sentidos e só percorre casas de sua cor. O Rei pode ir para qualquer das oito casas que o circundam e deve mover-se quando recebe xeque e se não puder escapar do xeque, então todos gritam: Mate! Mate! Mate!¹³

Nas obras morais, destaca-se *Moralitas de Scaccario*:

Este mundo todo é como um tabuleiro de xadrez: uma casa é branca, outra é preta, e assim representa o duplo estado de vida ou morte, de graça ou pecado. A família que habita esse tabuleiro é formada pelos homens deste mundo, que - tal como as peças saídas todas da mesma bolsa (sacculus) - procedem todos de um só ventre (sacculus) – materno [...].

Neste jogo, o diabo diz: xeque! incitando ao mal e ferindo com o dardo do pecado. E se o atingido não sai rapidamente dizendo: livre!, pela penitência e compunção docoração, o diabo lhe diz: mate!, levando sua alma ao inferno de onde não se poderá livrar de modo algum.

E assim como o caçador tem diversos cães para diversas presas, também o diabo e o mundo têm diversas tentações para apanhar os homens, pois tudo que há no mundo é concupiscência da carne ou concupiscência dos olhos ou soberba da vida.¹⁴

Nas colecções de problemas, a mais importante foi o *Livro de Xadrez* (conhecido também por *Livro dos Jogos* ou *Livro de Xadrez, Dados e Tabuleiros*) de Afonso X de Castela. A importância do jogo de xadrez desenvolveu-se muito no reinado de Afonso X de Castela, através do Códice de Sevilha 1283, cujo original se encontra no Escorial. O gosto medieval pelas diversões, onde se inclui o jogo de xadrez, é ainda realçado pelo rei, quando refere o facto de o jogo poder ser jogado por mulheres e homens e cuja vitória dependeria da inteligência do jogador. A lenda relatada por Afonso X sobre a história dos sábios, demonstra o papel da inteligência no jogo de xadrez:

Segundo as antigas histórias, houve na Índia Maior um rei que prezava muito os sábios e os tinha sempre consigo, e amiúde requeria deles reflexões sobre os acontecimentos que surgiam das coisas. E havia três desses sábios que tinham ponderadas concepções: um dizia que mais vale a inteligência do que a sorte, pois quem se guia pelo juízo inteligente faz suas coisas ordenadamente e, mesmo que perdesse não teria culpa, pois estaria agindo segundo o modo conveniente.

Outro dizia que mais vale a sorte do que a inteligência, pois ante o fado de perder ou ganhar não há juízo e inteligência que possam conseguir outra coisa. O terceiro dizia que o melhor era o oportunismo: viver tomando de um e de outro. Pois para que o juízo inteligente se realize cabal e acertadamente, são necessários enormes cuidados e, por outro lado, quanto mais se depende da sorte, tanto maior é o perigo, pois a sorte é incerta. Assim, o oportunismo tomaria tanto da inteligência quanto da fortuna, o que lhe fosse de proveito.

E, depois de exporem suas afincadas reflexões, ordenou o rei que cada um trouxesse algo que demonstrasse o que havia exposto. Deu-lhes o prazo que lhe pediram e lá se foram eles examinar diligentemente seus livros, cada um de acordo com sua concepção.

Findo o prazo, compareceram ante o rei trazendo cada qual sua amostra.

O que propugnava pela inteligência trouxe o xadrez com suas peças, mostrando que aquele que maior inteligência tivesse e mais atentamente se aplicasse poderia vencer o adversário. O segundo, que defendia a sorte, trouxe os dados para contradizê-lo e mostrar que é pela sorte que se chega a ganhar

ou a perder. O terceiro dispôs peças ordenadamente em suas casas num jogo em que os movimentos dependiam dos dados, como falaremos mais adiante neste livro. Com o que mostrou que, para quem souber bem jogar, ainda que a sorte dos dados lhe seja contrária, pelo oportunismo poderia com habilidade jogar as tábulas de modo a esquivar-se à derrota que lhe poderia advir da má sorte dos dados.¹⁵

Porém, no imaginário medieval, e tendo em conta o carácter simbólico do jogo de xadrez, «o tabuleiro e as peças representam algo – a guerra, a sociedade ou o drama moral do homem».¹⁶ Por outro lado, o jogo de xadrez teve grande popularidade na aristocracia, sendo a perícia do jogo um símbolo de superioridade, tendo subjacente a inteligência. Este aspecto vai reflectir-se na literatura medieval, sobretudo a um nível metafórico naquilo a que se designou por *fin'amor*, vocábulo ligado ao amor cortês. Neste, sendo a relação incompatível com o amor conjugal, não deixa de ser um amor puro, *fin'amor*, onde se dá a fusão entre o amor profano, humano, e o amor espiritual, ou divino. O *fin'amor*, apontando para a sublimação do desejo carnal e para a mesura exigida ao trovador, através dos vários graus de aproximação, conduzia-o a um processo variável entre o prazer/dor e a vida/morte.

Quanto ao mito de Layla e Majnun já referido, ele foi difundido na Arábia Central entre os séculos VI-VII, tendo desencadeado a temática do «morrer de amor», tema retomado nas cantigas de amor e no célebre romance do século XII que tem como protagonistas Tristão e Isolda. Existe, simbolicamente, uma estreita relação com o jogo de xadrez. A vida dos protagonistas do mito de Layla e Majnun desenrola-se como uma partida de um jogo, jogo amoroso repleto de emoções. Saliente-se, no entanto, que Layla é um ser humano, uma mulher, a imagem de Deus, a mediadora entre o amor

humano e o amor divino. O mito apresenta a mulher com um estatuto superior e mediador entre «o baixo» (o profano e terrestre) e «o alto» (o sagrado e o celeste). Mas nesse mito, tal como nas cantigas de amor da lírica trovadoresca, perante a mulher amada, o homem deve manifestar medida, ser submisso e respeitar a sua Dama. Contudo, é importante saber que no jogo de xadrez, a figura da dama na cultura islâmica era representada pelo *firzan* ou *firz*, equivalente ao vizir. Nesse sentido, a estreita relação entre o jogo de xadrez, o amor cortês e o *fin'amor* advém também da importância da Virgem na Idade Média e da introdução da Dama no jogo de xadrez. Consequência disso foram igualmente os milagres e a exaltação da Virgem através dos milagres latinos e romanos que circularam na época do reinado de Afonso X e que, por outro lado, sofreram a influência francesa dos milagres recolhidos por Gautier de Coinci (1227-1236) e do *Speculum historiale* de Vincent de Beauvais. No que se refere à recolha de Coinci, Marina Warner refere o seguinte:

L'un des plus anciens et des plus charmants trouvères de Notre-Dame fut Gautier de Coinci (+ 1236), prieur bénédictin de Saint-Médard à Soissons, qui recueillait les miracles intervenus par son intercession et composait des chants à la Vierge dans un style léger, imagé et rempli d'allitérations, qui emprunte autant à la musique populaire qu'à l'amour courtois. Ses *Chansons à la Vierge* ont enchanté sa génération, influencé le trouvère Rutebeuf idole du tout Paris, et plus tard le roi Alphonse X, le *Sage*, (+ 1284), qui tourna les miracles de Gautier en chansons espagnoles.¹⁷

A importância dos milagres recolhidos por Coinci reflectiu-se na introdução da Dama no jogo de xadrez no século XIII e na sua relação com o amor cortês, quando num dos milagres referentes a um a partida de xadrez, a Virgem/Dama substitui uma peça e intercede a favor do homem para derrotar o Diabo.

Por outro lado, tal como já referimos anteriormente, a aprendizagem do jogo fazia parte da instrução dos jovens, o que se verifica, por exemplo, em *Girart de Roussillon*, onde o cavaleiro, para além de todas as outras características inerentes à sua categoria, tinha de saber também jogar, como é referido no seguinte verso: «D’eschas sap e de taulas, de jue, de daz».¹⁸ Nas canções de gesta, o jogo surge associado à revolta e tem um carácter anedótico, capaz de desencadear o furor guerreiro, como se pode observar em *Raoul de Cambrai*, canção de gesta que faz parte do ciclo dos «barões revoltados» e onde se narra o conflito entre o filho de Carlos Magno, Luís o Piedoso, e Raoul de Cambrai, motivado pela disputa das terras:

As eschés goue R[ous] de Cambresis
si con li om qi bien en est apris.
Et a son roc par force en roie mis
Et d’un poon a un chevalier pris –
Por poi q’il n’a et maté et conquis
Son compaignon qi ert au giu asis.
Il saut en piès – molt par ot cler le vis –
Por la chalur osta son mantel gris,
Le vin demande; .x. s’en sont entremis
Des damoisiax qi molt sont de grant pris.¹⁹

Nos romances medievais do ciclo da Távola Redonda, como por exemplo em *Perceval le gallois ou le conte du Graal* de Chrétien de Troyes, o jogo de xadrez adquire uma função simbólica dentro do contexto amoroso, ele torna-se igualmente um motivo frequente no romance medieval. O jogo chega mesmo a ser considerado o passatempo dos apaixonados e a sua presença é uma constante no ciclo da *Vulgata* e da literatura arturiana. Por exemplo, no romance de Lancelot em prosa, Lancelot é um jogador extraordinário. Nessa obra, relata-se que o herói, um dia, envia um jogo de xadrez a Guenièvre,

mas quer o rei, quer Guenièvre (também uma excelente jogadora), não conseguem vencer Lancelot.²⁰ Além disso, Lancelot du Lac joga xadrez com Guenièvre e, curiosamente, os continuadores do *Roman de Tristan* em prosa de Gottfried de Strasbourg introduzem uma partida de xadrez entre Isolda e o rei Marco:

Kahedin, qui garde toujours le lit, adresse à Iseut une lettre dans laquelle il lui déclare son amour. Pour ne pas désespérer l'ami de Tristan, elle lui répond avec douceur. Par malheur, Tristan trouve la lettre d'Iseut, et seul, ce dernier l'attaque : Kahedin saute par la fenêtre et tombe devant le roi Marc, qui est en train de jouer aux échecs avec Iseut. Tristan aperçoit à temps le roi et reste caché.²¹

Em conclusão, por vezes, nos romances, e também na lírica trovadoresca, o carácter simbólico do jogo de xadrez surge associado à figura feminina, como forma de enaltecer a dama; outras vezes, o jogo funciona como uma metáfora da sociedade medieval, razão pela qual é frequente a referência ao jogo de xadrez nos textos literários e didácticos. Para isso, contribuiu a chegada do jogo de xadrez à Europa, nomeadamente à Península Ibérica e também à circulação de textos árabes no século X sobre as técnicas e os problemas do jogo de xadrez, desencadeando a sua grande popularidade nos séculos XII e XIII. Exemplo dessa popularidade, na sequência dos grandes jogadores muçulmanos (califas, reis, escravas e esposas), é a referência a grandes jogadores da literatura medieval, como por exemplo Tristão, Lancelot e Carlos Magno. Para além da sua significação ligada ao carácter guerreiro, o jogo de xadrez aparece também, metaforicamente, associado ao amor cortês e a todo um erotismo subjacente na técnica do jogo, cujo combate simboliza o amor como um combate. Segundo Merritt Blakeslee:

En évoquant la guerre et son double rituel, le tournoi, l'image de la partie d'échecs traduit deux idées fondamentales : celle de l'amour comme combat entre deux adversaires de haute valeur et celle de l'amour comme rite astreint à des règles complexes et rigides. Les échecs, qui anoblissent ceux qui s'y adonnent selon les règles prescrites, sont à la fois représentations, divertissement, et contestation où les tensions du désir sexuel s'incarnent sous forme d'un rite dans les tensions du jeu.²²

Por outro lado, e numa época já posterior, o jogo de xadrez também fez correr a tinta de muitos pintores orientalistas, onde a temática do jogo não foi alheia. Como exemplo, destaque para o pintor Mouloud Boukereich (1917-1979) que, na Argélia, pintou «O jogador de xadrez». Assim, constata-se que ao longo dos tempos, o jogo de xadrez foi adquirindo um valor simbólico, considerado uma metáfora da vida com avanços e recuos e, nesse sentido, recuamos novamente à Idade Média e terminamos com uma alusão metafórica ao jogo de xadrez numa quadra (89) de Omar Khayyam, grande poeta persa do século XI:

Somos os peões deste jogo do xadrez
que Deus trama. Ele nos move, lança-nos
uns contra os outros, nos desloca, e depois
nos recolhe, um a um, à Caixa do Nada.²³

Notas:

- 1 Yalom, Marilyn, *Birth of the Chess Queen*, New York, Perennial An Imprint of HarperCollins Publishers, 2005: 10.
- 2 *Idem*: 11.
- 3 *El Ajedrez y su difusión por Europa*. Disponível em: <http://www.feda.org/pdf/EL%20AJEDREZ%20Y%20SU%20DIFUSION%20POR%20EUROPA>. Pdf: 5. [consultado em 23 de Julho de 2013].
- 4 Burckhardt, Titus, *La Civilización hispano-árabe*, versión de Rosa Kuhne Brabant, 5ª ed., col. «Alianza Universidad», Madrid, Alianza Editorial, 1989: 142-143.
- 5 Apud Montesquiou-Fezensac, Blaise de; Gabirot-Chapin, Danielle, *Le trésor de Saint-Denis. Inventaire de 1634*. 3 t., Paris, Picard, 1973-1977, t. 2, *Documents divers*, 1977: 214.
- 6 Cordez, Philippe, «O jogo de xadrez: imagem, poder e igreja (fim do século X- início do século XII)», trad. Maria Cristina Correia Leandro Pereira, *Revista de História*, São Paulo, nº 165: 93-119, jul./dez. 2011: 109, in <http://www.redalyc.org/pdf/2850/285022065006.pdf> [consultado em 23 de Julho de 2013].
- 7 Cf. Lauand, L. Jean, «Shatranj - o Xadrez Árabe e a sua Transmissão ao Ocidente Medieval». Disponível em: <http://www.hottopos.com.br/rih3/xadrez.htm> [consultado em 23 de Julho de 2013].
- 8 Burckhardt, Titus, *op. cit.*: 141.
- 9 *Versus de scachis (ms. 365); De alea ratione (ms. 319)*, ARLIMA – Archives de littérature du Moyen Âge. Disponível em: http://www.arlima.net/uz/versus_de_scachis.html [consultado em 27 de Julho de 2013].
- 10 Pastoureau, Michel, «L'Arrivée du jeu d'échecs en occident», *Une histoire symbolique du Moyen Âge*, Paris, Seuil, col. «La Librairie du XXIe siècle», 2004: 272.
- 11 Segre, C. (éd.), *La Chanson de Roland*, Milan, R. Ricciardi, 1971: 110-111.
- 12 Lauand, Luiz Jean, *O xadrez na Idade Média*, prefácio de Herman Claudius, São Paulo, Editora Perspectiva, 1998: 11.
- 13 *Idem*: 17.
- 14 *Idem*: 17-18.
- 15 *Idem*: 25.
- 16 *Idem*: 9.
- 17 Warner, Marina, *Seule entre toutes les femmes - Mythe et culte de la Vierge Marie*, Paris, Rivages, col. «Histoire», 1989: 146.
- 18 Hackett, W. Mary (éd.), *Girart de Roussillon, chanson de geste*, Paris, 1953 («S.A.T.F.»), I, v. 4980/89: 223-224.

19 Cf. *Raoul de Cambrai, Chanson de geste du XIIe siècle*, trad. William Kibler, Paris, Librairie Générale Française, col. «Lettres Gothiques», 1996, XXXII, v. 482, LXXV, v. 1406-16, v. 5443. Traduction: «Raoul de Cambrai était expert aux échecs: agressivement il dégagea sa tour et avec un pion s'empara d'un chevalier – il était sur le point de mettre en échec et met son adversaire au jeu. Il bondit sur ses pieds, le visage rayonnant. À cause de la chaleur, il enleva son manteau de fourrure grise et demanda qu'on serve le vin. Dix jeunes hommes de haut rang s'en occupèrent.»

20 Cf. Volumes IV, V et VI de l'édition d'Alexandre Micha, in Lancelot, Micha, Alexandre (éd.), Paris/Genève, Droz, 1978-1983.

21 Lõseth, Eilert (Analyse critique du Roman de Tristan en prose française) *Le Roman en prose de Tristan. Le Roman de Palamède et la compilation de Rusticien de Pise*, Collectif, Genève, Slatkine, 1974: 64 (76).

22 Blakeslee, Merrit R., «Lo dous jocx sotils: la partie d'échecs amoureuse dans la poésie des troubadours», *Cahiers de Civilisation médiévale*, vol. 28, n° 28-110-111, avril-septembre 1985: 216.

23 Khayyam, Omar, *Rubaiyat*, Versão em português de Alfredo Braga. Disponível em: <http://www.ebooksbrasil.org/eLibris/rubayat.html> [consultado em 27 de Julho de 2013].

